



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

## **PENGALAMAN RUANG PUSAT BUDAYA DESA SANGEH**

DWIMAS MAHESWARA KRISNA  
3213100005

DOSEN PEMBIMBING:  
IRVANSYAH, ST., MT.

PROGRAM SARJANA  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA 2017



**LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581**

# **PENGALAMAN RUANG PUSAT BUDAYA DESA SANGEH**

**DWIMAS MAHESWARA KRISNA  
3213100005**

**DOSEN PEMBIMBING:  
IRVANSYAH, ST,. MT.**

**PROGRAM SARJANA  
DEPARTEMEN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA 2017**



**FINAL PROJECT REPORT - RA.141581**

# **SPATIAL EXPERIENCE SANGEH CULTURAL CENTER**

**DWIMAS MAHESWARA KRISNA  
3213100005**

**TUTOR:  
IRVANSYAH, ST,. MT.**

**UNDERGRADUATE PROGRAM  
DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY F CIVIL ENGINEERING AND PLANING  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA 2017**

LEMBAR PENGESAHAN

(PUSAT BUDAYA DESA SANGEH)  
(PENGALAMAN RUANG)



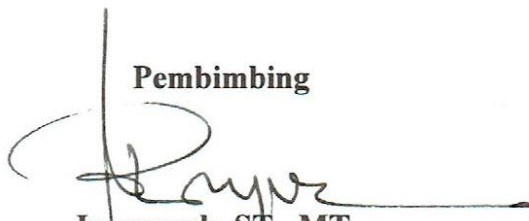
Disusun oleh :

**DWIMAS MAHESWARA KRISNA**  
NRP : 3213100005

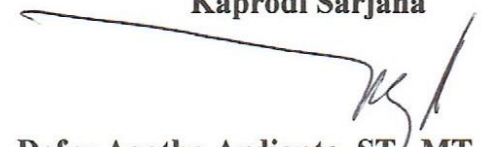
Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 16 Juni 2016  
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

  
**Irvansyah, ST., MT.**  
NIP. 197005231997021001

Kaprodi Sarjana

  
**Defry Agatha Ardianta, ST., MT.**  
NIP. 198008252006041004

  
**Kepala Departemen Arsitektur FTSP ITS**  
  
**Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.**  
NIP. 196804251992101001

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Dwimaas Maheswara Krisna

N R P : 3213100005

Judul Tugas AKhir : Pengalaman Ruang Pusat Budaya Desa Sangeh

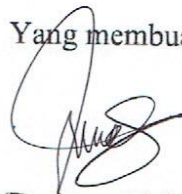
Periode : Semester Genap Tahun 2016 / 2017

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Jurusan Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 16 Juni 2017

Yang membuat pernyataan



(Dwimas Maheswara Krisna)

NRP. 3213100005

# **ABSTRAK**

## **(PENGALAMAN RUANG PUSAT BUDAYA DESA SANGEH)**

Oleh

**Dwimas Maheswara Krisna**

**NRP : 3213100005**

Desa Sangreh merupakan suatu daerah di kabupaten badung kecamatan abian semal yang mendapatkan julukan sebagai desa wisata. Namun sebagai desa wisata rata-rata pengunjung atau wisatawan baik lokal maupun mancanegara setiap tahunnya berada di titik terendah dari setiap objek-objek wisata yang ada di kabupaten badung. Desa sangreh sendiri kurang memiliki hal yang lebih atraktif untuk menarik wisatawan, wisatawan yang datang ke desa sangreh hanya mengenal desa sangreh sebagai monkey forest/hutan kera, sedangkan masih banyak hal lain yang dapat di eksplorasi di desa sangreh. Oleh karena itu diperlukan sebuah objek sebagai sebuah pusat yang dapat mengenalkan desa sangreh dengan lebih jelas dan lebih informatif.

Penambahan objek wisata di desa sangreh didasari dengan melakukan pendekatan terhadap individu yang akan berperan dalam konteks desain, dalam hal ini pendekatan perilaku digunakan untuk mengetahui perilaku wisatawan yang datang ke dalam desa sangreh. Melalui pendekatan desain yang dilakukan didapatkan program-program yang sesuai dengan tipologi sebuah pusat budaya. Pusat budaya desa sangreh bertujuan untuk mengenalkan desa sangreh secara lebih detail, dan dapat meningkatkan esensi dari pengalaman ruang yang akan didapat dalam sebuah pusat budaya dengan menstimulus panca indra pada wisatawan.

Batasan desain dengan opsi yang cukup banyak serta luasan lahan yang cukup luas menjadikan metode layering sebagai alat untuk mendesain. Layer-layer di tumpuk antara satu dengan yang lain dengan pertimbangan-pertimbangan yang sesuai dengan konteks desa sangreh agar tidak melewati batas dari desain lokalitas arsitektur Bali.

Kata kunci : pariwisata, desa wisata, lokalitas, panca indra.

**ABSTRACT**  
**(SANGEH SPATIAL EXPERIENCE CULTURAL CENTER)**

By

**Dwimas Maheswara Krisna**

**NRP : 3213100005**

Sangeh village is an area in badung district abian semal districts that earned the nickname as a tourist village. But as an average tourist village or tourists both local and foreign tourists every year is at the lowest point of any tourist objects in badung district. Sangeh village itself lacks the more attractive to attract tourists, tourists who come to the village sangeh only know the village sangeh as monkey forest / monkey forest, while there are many other things that can be explored in the village of sangeh. Therefore an object is needed as a center that can introduce the village sangeh more clearly and more informative.

The addition of tourist attraction in the village sangeh is based on the blessing of individuals who will play a role in the context of design, in this behavioral approach is used to determine the behavior of tourists who come into the village sangeh. Through the design approach done got the programs in accordance with the typology of a cultural center. Sangeh village cultural center aims to introduce the village of sangeh in more detail, and can increase the essence of the space experience to be gained in a cultural center by stimulating the senses to the tourists.

Design limits with considerable options and large enough land area make layering method as a tool for designing. Layers in the pile of each other with considerations that fit the context of the village sangeh not to cross the limit of the design of the locality of Balinese architecture.

**Keywords:** tourism, tourist village, locality, human senses.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
I.1 LATAR BELAKANG .....	1
I.2 ISU DAN KONTEKS .....	3
I.3 PERMASALAHAN DESAIN DAN KRITERIA DESAIN.....	4
BAB II.....	11
PROGRAM DESAIN .....	11
II.1 PENATAAN PROGRAM.....	11
II.2 DESKRPSI TAPAK.....	15
BAB III .....	21
PENDEKATAN DESAIN DAN METODE DESAIN .....	21
III.1 PENDEKATAN DESAIN .....	21
III.2 METODE DESAIN .....	22
BAB IV .....	23
KONSEP DESAIN .....	23
IV.1 EKSPLORASI FORMAL .....	23
IV.2 EXPLORASI TEKNIK .....	26
BAB V .....	29
EKSPLORASI DESAIN.....	29
V.1 ASPEK FORMAL .....	29
V.2 ASPEK TEKNIK .....	41
BAB VI.....	47
KESIMPULAN.....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	50



## DAFTAR GAMBAR

gambar I. 1 daerah wisata danau batur.....	2
gambar I. 2 kondisi wilayah pariwisata kabupaten badung yang tidak merata .....	3
gambar I. 3 daerah bali selatan kecamatan kuta .....	4
gambar II. 1 preseden pusat budaya.....	12
gambar II. 2 preseden pusat budaya.....	12
gambar II. 3 preseden pusat budaya.....	12
gambar II. 4 lokasi site terpilih .....	17
gambar II. 5 tautan lingkungan sekitar site/masterplan desa sangeh .....	17
gambar II. 6 ukuran site terpilih.....	18
gambar II. 7 wilayah RTRW kabupaten badung desa sangeh .....	18
gambar II. 8 rumah sekitar site .....	20
gambar II. 9 tautan lingkungan sekitar .....	20
gambar III. 1 diagram perilaku wisatawan .....	21
gambar III. 2 buku oleh kengo kuma .....	22
gambar IV. 1 diagram konsep.....	23
gambar IV. 2 diagram konsep.....	23
gambar IV. 3 diagram konsep.....	23
gambar IV. 4 diagram konsep.....	23
gambar IV. 5 diagram konsep.....	24
gambar IV. 6 diagram konsep.....	24
gambar IV. 7 diagram konsep.....	24
gambar IV. 9 diagram konsep penempatan 2 landmark .....	25
gambar IV. 8 diagram konsep.....	25
gambar IV. 10 diagram sirkulasi fase 1 .....	25
gambar IV. 11 diagram sirkulasi fase 2 .....	26
gambar IV. 12 gambar ilustrasi sistem penghawaan .....	26
gambar IV. 13 gambar ilustrasi sistem skema air bersih dan air kotor.....	26
gambar IV. 14 gambar diagram sistem struktur.....	27
gambar IV. 15 gambar diagram sistem struktur.....	27
gambar IV. 16 gambar diagram sistem struktur.....	27
gambar IV. 17 gambar diagram sistem elektrikl .....	28
gambar V. 1 sirkulasi pengunjung .....	29
gambar V. 2 sirkulasi pengunjung .....	29
gambar V. 3 interior emphasis monkey forest .....	30
gambar V. 4 interior emphasis monkey forest .....	31
gambar V. 5 bagian amphitheatre .....	32
gambar V. 6 bagian retail.....	32
gambar V. 7 bagian ppenempatan program desain .....	33
gambar V. 8 siteplan .....	34
gambar V. 9denah lantai 1 dan 2 .....	35

gambar V. 10 denah workshop dan restaurant .....	36
gambar V. 11 denah basement dan retail .....	37
gambar V. 12 tampak utara dan selatan .....	38
gambar V. 13 tampak barat dan timur .....	39
gambar V. 14 potongan a dan potongan b .....	41
gambar V. 15 eksplorasi struktur dan sistem pelistrkan .....	42
gambar V. 16 sistem penghawaan dan sistem utilitas.....	43
gambar V. 17 diagram sistem utilitas .....	44
gambar V. 18 diagram sistem fire protection.....	45
gambar V. 19 diagram emergency exit .....	46

## DAFTAR TABEL

tabel I. 1 tabel rata-rata pengunjung daerah wisata 2015.....	7
tabel I. 2 program dan ukuran ruang .....	14

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 LATAR BELAKANG**

Pariwisata merupakan salah satu kebutuhan manusia. Dengan melakukan kegiatan wisata, manusia dapat sejenak melepas penat, lelah dan menghilangkan stress, serta sejenak melupakan masalah yang dialami baik di rumah maupun di kantor. Berdasarkan Undang-Undang No. 9 Tahun 2009 pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. A. J. Burkart dan S. Malik dalam bukunya yang berjudul *Tourism, Past, Present, and Future*, berbunyi “Pariwisata berarti perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat di mana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat tujuan itu” (dalam Soekadijo, 2000 : 3).

Sedangkan menurut Profesor Salah Wahab (dalam Yoeti, 1995 : 107), Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara

bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri (di luar negeri) meliputi pendiaman dari daerah lain (daerah tertentu, suatu negara atau suatu benua) untuk sementara waktu dalam mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana ia bertempat tinggal. Telah kita ketahui bahwa di Negara kita Negara Indonesia memiliki beraneka ragam budaya dan wisata yang terbentang dari sabang sampai marauke, mulai dari tempat wisata dan objek wisata yang kaya akan keindahan wisata alam, taman wisata, taman budaya, dan wisata kulinernya. Banyak orang menyebutkan indonesia adalah surga dunia yang memiliki banyak keanekaragaman wisata yang begitu indah dan memiliki khas di mana tiap daerahnya memiliki kebudayaan yang berbeda beda, yang melambangkan ciri khas dari daerah tersebut. Banyak turis baik turis domestic maupun mancanegara yang mengagumi keanekaragaman budaya dan wisata di Negara Indonesia. Pariwisata merupakan hal yang tidak asing lagi

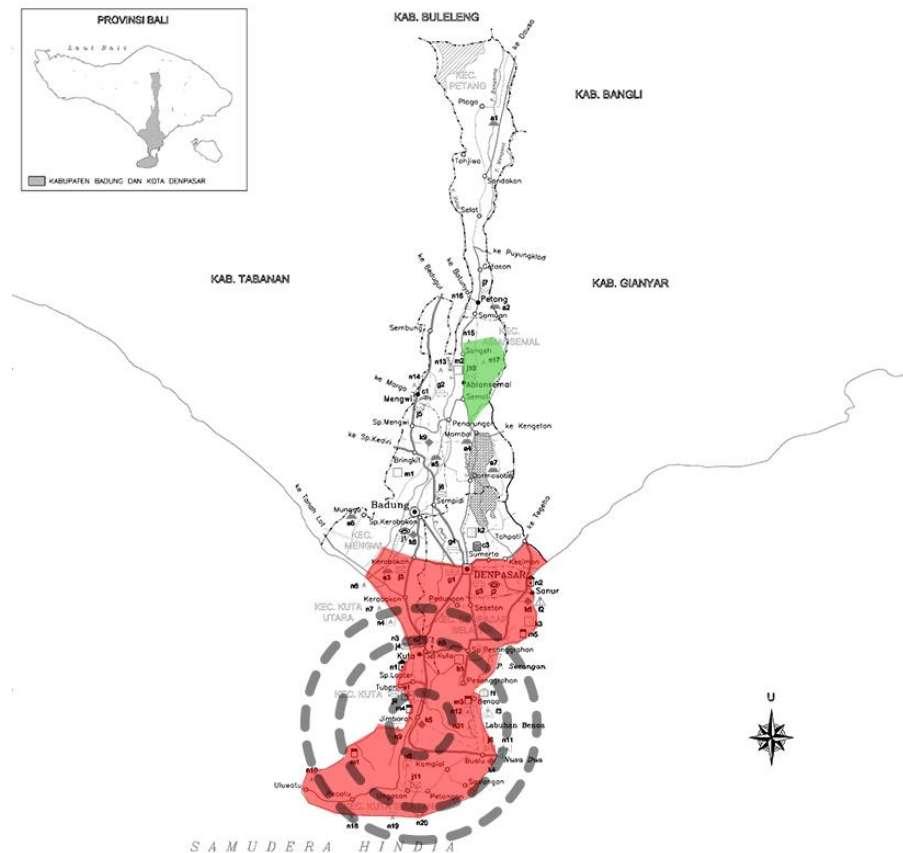
bagi kita yang menetap di Indonesia, dan tidak bisa di pungkiri bahwa sumber pendapatan Negara di Indonesia sebagian besar diperoleh melalui Pariwisata. Dengan berkembangnya pariwisata di sebuah daerah maka perkembangan sebuah infrastruktur di daerah tersebut pun akan ikut berkembang, ini disebabkan oleh pendapatan yang didapat dari daerah tersebut berjalan dengan sangat baik. Bali merupakan sebuah pulau yang telah amat lama menjadi tempat destinasi favorit wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Keindahan yang di tawarkan pulau bali pun beragam, dari keindahan alam, budaya, kesenian dan makanan khas hingga wisata religi semuanya ada di satu pulau bali. Oleh karena budaya yang tetap terjaga hingga saat ini, bali masih menjadi destinasi yang di minati oleh para wisatawan. Dengan hadirnya fasilitas untuk mendukung industri pariwisata, hal ini dapat meningkatkan pertumbuhan lapangan kerja,

memberikan kesempatan bagi warga Bali untuk bekerja dan mendapatkan uang. Pekerjaan yang sangat besar dan terus tumbuh, memberikan kesempatan besar bagi warga Bali untuk mendapatkan pekerjaan ([baliorti.com](http://baliorti.com)) .



*gambar 1. 1 daerah wisata danau batur*

Namun perkembangan pariwisata di Bali masih terfokus kepada daerah Bali Selatan, banyaknya infrastruktur yang terbangun di daerah Selatan maka keramaian dan tingkat kemacetan yang tinggi pun sering terjadi.



gambar 1. 2 kondisi wilayah pariwisata kabupaten badung yang tidak merata

## I.2 ISU DAN KONTEKS

Isu merupakan hal atau fenomena yang terjadi disekitar kita yang membutuhkan bukti dan respon. Isu diharapkan dapat membantu dalam perancangan dan menentukan objek. Isu yang diambil berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas adalah ***“daerah wisata kurang terjamah”***

Seperti yang telah dijelaskan diatas, Pariwisata di bali di dominasi oleh kabupaten badung yang daerahnya meliputi (kuta, kuta utara, kuta selatan, abiansemal, mengwi dan petang). kondisi pertumbuhan ekonomi di badung sendiri masih tergantung

pada kecamatan kuta, kuta selatan, dan kuta utara, ini bisa dikatakan timpang terhadap kecamatan lainnya yaitu kecamatan petang, abiansema, dan mengwi, walaupun masih termasuk kabupaten badung, tiga daerah ini berada di daerah Bali tengah. Apalagi keadaan Bali selatan sudah tidak kondusif karena perkembangan hotel dan infrastruktur yang tidak terkontrol menyebabkan Bali Selatan memiliki kamar yang melebihi kapasitas dan tidak sebanding dengan jumlah wisatawan yang datang ([kompas.com](http://kompas.com)). Menurut Yuniartha Putra wakil pemerintah badung, pihaknya kesulitan mengimbu moratorium/penundaan hotel, terutama di Badung dan Denpasar. Investasi di industri pariwisata pun, lanjutnya, masih melirik Bali bagian selatan. Hal ini menyebabkan ada beberapa **daerah wisata yang kurang terjamah** seperti di kecamatan abiansema yang terkenal dengan **sangeh** dan monkey forest nya. Padahal desa sangeh memiliki potensi-potensi wisata lain selain monkey forest dan masih belum terekspos.

Oleh karena itu diperlukan pengembangan terhadap daerah yang kurang terjamah dengan cara meningkatkan nilai-nilai budaya, kesenian, kerajinan yang telah ada

pada daerah tersebut. Menurut Richards Wisata budaya bisa dibilang menjadi sebuah bentuk 'baik' dari pariwisata, secara luas dipandang sebagai budaya lokal yang berkelanjutan dan mendukung (Richards 2001 *tourism, creativity, and development*).

### I.3 PERMASALAHAN DESAIN DAN KRITERIA DESAIN

Ada berbagai hal yang menyebabkan desa sangeh kurang diminati wisatawan, diantaranya adalah

- I. Lokasi desa berdekatan oleh kabupaten Gianyar dan kabupaten Tabanan yang sudah terlebih dahulu memiliki nama
- II. Kurangnya branding dari daerah sangeh sendiri
- III. Menjadi daerah yang hanya sebagai destinasi dalam jangka waktu yang pendek
- IV. Desa Sangeh kurang



gambar 1. 3 daerah Bali selatan kecamatan kuta

memiliki hal yang lebih atraktif untuk menjadi sebuah repeater/pengulangan

- V. Wisatawan yang berkunjung ke desa sangeh hanya mengetahui sangeh sebagai monkey forest

- VI. Wisatawan bosan terhadap keadaan desa sangeh yang tidak ada inovasi sehingga wisatawan tidak memiliki rasa ingin menyelidiki desa sangeh lebih lanjut.

objek wisata yang kurang terjamah karena dinilai belum memiliki sesuatu yang lebih atraktif, padahal monkey forest bukanlah satu-satunya objek wisata yang terdapat di sangeh masih banyak hal lain yang terdapat di sangeh contoh, taman mumbul sangeh, tanah

wuk, dan wisata sawah sangeh, dll. Hal lain yang menyebabkan desa sangeh kurang diminati wisatawan karena daerah milik kabupaten lain dinilai lebih menarik bagi wisatawan karena telah menjadi ikon terlebih dulu jika dibandingkan dengan desa sangeh.

Masalah-masalah diatas menyebabkan sangeh menjadi



**WISATA DI BALI TAHUN 2015**

	<b>KABUPATEN BADUNG</b>			
1	<b>Sangeh</b>	<b>59,672</b>	<b>22,731</b>	<b>82,403</b>
2	Taman Ayun	93,123	270,384	363,507
3	<b>Uluwatu</b>	<b>601,947</b>	<b>1,172,062</b>	<b>1,774,009</b>
	<b>Total</b>	<b>754,742</b>	<b>1,465,177</b>	<b>2,219,919</b>

	<b>KABUPATEN GIANJAR</b>			
1	TIRTA EMPUL	135,361	314,759	450,120
2	GOA GAJAH	37,280	252,868	290,148
3	GUNUNG KAWI SEBATU	140	30,308	30,448
4	GUNUNG KAWI TAMPAKSIRING	28,805	128,955	157,760
5	YEH PULU	-	8,158	8,158
6	ALAM SIDAN	-	251	251
7	TAMAN BURUNG & RIMBA REPTIL	69,981	41,324	111,305
8	BALI ZOO PARK	108,273	101,310	209,583
9	WISATA GAJAH TARO	-	76,411	76,411
10	BALI SAFARI AND MARINE PARK	141,547	152,181	293,728
11	RAFTING ADVENTURE	-	38,263	38,263
12	RAFTING SOBEK	1,930	9,289	11,219
13	TAMAN NUSA	83,907	6,340	90,247
14	MUSEUM RUDANA	1,144	1,249	2,393
15	MUSEUM NEKA	1,590	20,001	21,591
16	MUSEUM ARMA	642	27,271	27,913
17	MUSEUM RATNA WARTA	1,486	45,141	46,627
18	MUSEUM ANTONIO BLANCO	19,742	22,726	42,468
19	MUSEUM ARKEOLOGI GARCA			9,058

		7,235	1,823	
	<b>Total</b>	639,063	1,278,628	1,917,691

	<b>KABUPATEN TABANAN</b>			
1	Ulun Danu Beratan	328,303	322,109	650,412
2	Bedugul	62,906	1,182	64,088
3	Kebun Raya Eka Karya	474,427	49,478	523,905
4	TPB Margarana	23,640	1,212	24,852
5	Alas Kedaton	51,121	46,425	97,546
6	Tanah Lot	1,709,901	1,469,716	3,179,617
7	Museum Subak	3,733	1,170	4,903
8	Air Panas Penatahan	23,729	1,830	25,559
9	Jatiluwih	21,429	142,937	164,366
10	Taman Kupu-kupu Lestari	5,232	1,804	7,036
11	Areal Pura Batukaru	0	22,295	22,295
12	Puri Anyar Kerambitan	0	0	0
13	Puri Gede Kerambitan	0	0	0
	<b>Total</b>	2,704,421	2,060,158	4,764,579

*tabel I. 1 tabel rata-rata pengunjung daerah wisata 2015*

Berdasarkan isu, konteks, masalah, dan preseden yang telah di sebutkan di atas maka respon yang di usungkan untuk mengenalkan desa sangeh kepada wisatawan akan di bagi menjadi tiga ketgori yaitu.

- I. Wisata edukatif
- II. Seni dan Budaya
- III. Pemeliharaan budaya

**Wisata edukatif** bertujuan untuk memberikan tempat bagi wisatawan yang mau menghabiskan waktu di sangeh dan mendapatkan hal eksplorasi dan ekspedisi selama berada di Desa Sangeh. Selain berfungsi sebagai sarana edukasi budaya setempat, wisatawan juga dapat berbaur bersama penduduk setempat secara langsung.

**Seni dan Budaya** bertujuan untuk mengenalkan kesenian dan budaya Bali yang ada di sangeh dengan cara menyediakan area pertunjukan dan art galeri di daerah sangeh untuk lebih mengenalkan karya-karya seni dan budaya para seniman di sangeh.

**Pemeliharaan/kultivasi budaya** bertujuan untuk menjaga dan melestarikan budaya yang sudah ada dengan bertujuan untuk lebih menghargai budaya Desa sangeh.

Dengan dibentuknya tiga hal yang telah saya sebutkan diatas, makan akan membentuk suatu konsep umum dari pariwisata yang berbunyi, something to see (sesuatu untuk dilihat), something to buy (sesuatu untuk di beli), something to eat (sesuatu untuk dimakan).

Untuk itu diperlukannya beberapa kriteria untuk memenuhi standarisasi dari performa bangunan. Menurut david Kelley dalam bukunya yang berjudul 'Stanford's d.school, *Institute of Design*' beliau mengatakan dalam mendesain kita perlu memperhatikan beberapa poin seperti cara perilaku pengguna atau penikmat bangunan yang akan kita dekati. Dalam hal ini pengguna adalah wisatawan. Poin-poinnya antara lain

- Memperhatikan perilaku wisatawan terhadap masyarakat desa.
- Wisatawan memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar terhadap hal baru yang dikunjunginya.
- Wisatawan memiliki hasrat untuk mengeksplor dunia yang baru atau

pengalaman yang baru  
yang ditemuinya.

Dari poin diatas terdapat beberapa poin  
yang memerlukan respon desain  
sebuah destinasi wisata yang menarik.

- Desa sangeh kurang diminati oleh wisatawan karena di rasa kurang atraktif
- Wisatawan lebih memilih ke daerah lain sehingga desa sangeh hanya menjadi desa yang kurang diminati
- Potensi yang dimiliki desa sangeh seharusnya mampu untuk menarik para wisatawan
- Potensi yang dimiliki desa sangeh belum di explore sehingga banyak masyarakat yang belum mengetahui.

Berdasarkan data yang telah dicantumkan Desa Sangeh memiliki beberapa potensi untuk di bangkitkan dalam sebuah satu objek arsitektural di antaranya.

#### 1. Arts (seni pertunjukan)

2. Crafting (seni kerajinan)
3. Nature (hutan pohon pala)
4. Ricefield padis (pertanian)
5. Monky forest (hutan kera)
6. Taman mumbul (wisata air suci)
7. Tanah wuk (wisata pemandangan)

Ke tujuh hal diatas akan di representasikan ke dalam sebuah objek wisata kultural. Berdasarkan kriteria yang disebutkan objek arsitektural termasuk kedalam typology sebuah cultural center.

Merupakan konsep persyaratan kinerja sebagai pernyataan tentang bagaimana lingkungan dan bangunan harus dirancang sehingga kualitas bangunan dan lingkungan dapat dihasilkan.

- Objek arsitektural mampu menerapkan nilai budaya bali
- Objek arsitektural mampu membangkitkan indra dari wisatawan

yang telah mengeksplorasi setiap program yang akan ditentukan

- Objek arsitektural mampu menunjukkan sejarah serta cerita dari sangah itu sendiri
- Objek arsitektural harus menunjang nilai kenyamanan dan menjadi hal yang utama
- Objek arsitektural mampu menunjang kebutuhan-kebutuhan lain yang penting dan perlu diselesaikan.



## **BAB II PROGRAM DESAIN**

### **II.1 PENATAAN PROGRAM**

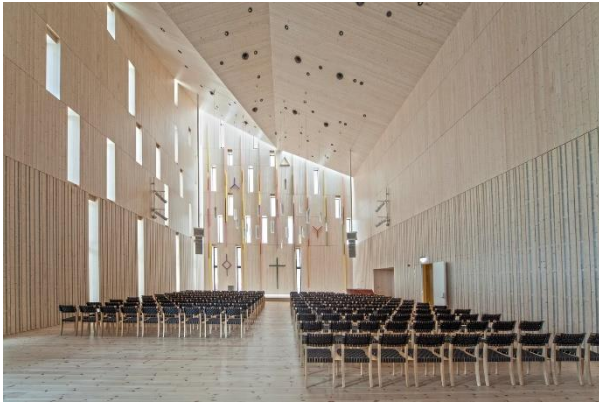
Berdasarkan potensi yang dimiliki oleh desa sangeh Wisata budaya berbasis wisata edukasi Desa Sangeh ini merupakan wisata yang berfungsi sebagai sarana edukatif dan pemeliharaan budaya kesenian yang berada di Desa Sangeh kabupaten Badung atau berdasarkan tipologi yang telah di jelaskan pada bab 2 pariwisata yang diusung termasuk ke dalam tipologi sebuah pusat budaya. Dengan adanya pusat budaya ini, diharapkan bisa memberi pengalaman baru bagi wisatawan dan juga menambah pemasukan bagi warga sekitar. Disisi lain pusat budaya ini mampu menjadi sarana pemeliharaan dan edukasi terhadap masyarakat tentang budaya desa sangeh.

Obyek rancang tidak hanya berpotensi sebagai sarana rekreasi yang mana wisatawan bisa berkeliling dan menikmati setiap sarana dan pemandangan persawahan. namun potensi utama yang bisa diambil dari

obyek arsitektural ini adalah edukasi dan kultivasi budaya, yang mana akan memberi pembelajaran kepada pengunjung. Tidak hanya sekedar melihat dan menikmati namun juga menjadi sarana edukasi untuk memelihara serta ikut menjaga budaya yang ada.

Dikarenakan obyek rancang difungsikan sebagai tempat wisata yang beraspek edukasi, dan kultivasi, maka tidak hanya pengunjung yang berperan sebagai pengguna namun akan ada pekerja, dan masyarakat lokal yang ikut datang ke tempat tersebut. Sasaran utama pengguna adalah wisatawan/masyarakat umum. Berdasarkan uraian diatas, sasaran pengguna dikelompokkan kedalam dua golongan.

- a. Pengguna harian :  
karyawan, officeboy, dan pekerja lainnya
- b. Pengguna musiman :  
wisatawan lokal dan wisatawan manca negara



*gambar II. 1 preseden pusat budaya*

### **Preseden Terkait Typologi**

Architect : Reiulf Ramstad  
 Arkitekter, Lusparken Arkitekter,  
 JSTArkitekter  
 Location : Stjørdal, Norway  
 Project Year : 2015

Pusat Kebudayaan dari Stjørdal akan menjadi simpul penting, baik lokal maupun di wilayah tersebut. Pusat ini akan menjadi tempat yang mengundang untuk semua orang yang tertarik pada budaya dalam satu cara atau yang lain-bangunan di mana orang dari segala macam bisa menggali dan mengembangkan kemampuan dan bakat mereka.

Dengan gerejanya, pusat kebudayaan akan berfungsi sebagai tempat yang layak untuk semua jenis upacara bagi penduduk. Apa yang lebih, para pengunjung di hotel akan memberikan kontribusi untuk vitalitas bangunan dan taman. Proyek ini

berlabuh di dan terinspirasi oleh sejarah dan budaya dari lokasi.

Pada saat yang sama, arsitektur harus menyampaikan fungsi modern dan denyut nadi waktu dan tempat. Pusat ini akan berfungsi sebagai platform untuk konsep budaya yang luas, termasuk berbagai seni, tari,



*gambar II. 2 preseden pusat budaya*

musik, film, dan media lainnya. Pusat Kebudayaan dari Stjørdal dirancang untuk menjadi tempat yang penuh inspirasi yang menyediakan pengunjung dengan pengalaman dan kesempatan, sehingga memberikan kontribusi untuk lokasional, budaya dan arsitektur pengalaman yang kaya.



*gambar II. 3 preseden pusat budaya*

Berdasarkan tentang pembahasan tentang cultural center diatas, program yang sesuai untuk tipologi kultural center harus memiliki unsur yang dapat mengedukasi serta menyesuaikan lokalitas setempat. Ada beberapa syarat yang disebutkan di atas agar sebuah obyek bisa dikatakan sebagai pusat kultural:

- Edukatif
- Lokalitas
- Wisata
- Inspiratif

### **Jenis Kegiatan**

Dari kondisi lahan dan budaya yang dimiliki oleh desa sangeh, dan juga berdasarkan pembahasan tentang preseden serta kebutuhan kultivasi, edukasi, dan wisata. Maka didapatkan kebutuhan aktivitas pada obyek rancang yakni sebagai berikut

1. Area edukasi
  - a. Workshop
2. Area kultivasi
  - a. Galeri
    - Berkeliling dan melihat hasil karya kerajinan.

3. Wisata
  - a. Amphitheatre
    - Menonton pertunjukan seni
  - b. Retail
4. Lain-lain
  - a. Sirkulasi pengunjung
  - b. Sirkulasi pegawai



Jenis Kegiatan	ruang	Sumber	Standard luasan	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )
Fasilitas pokok					
<b>Area Kultivasi</b>	workshop	Asumsi	1.5 m <sup>2</sup> /orang	500	150
	Green roof	Asumsi	1m <sup>2</sup> /orang	20	20
		Asumsi	1m <sup>2</sup> /orang	20	20
	Gallery	NAD	1m <sup>2</sup> /orang	100	100
<b>Area Wisata</b>	Amphitheatre	Asumsi	1m <sup>2</sup> /orang	50	50
	Retail	Asumsi	1m <sup>2</sup> /orang	20	200
Fasilitas pengelola					
<b>Pengawasan</b>	R. Informasi	NAD	3m <sup>2</sup> /orang	6	18
	R. Karyawan	NAD	1.5m <sup>2</sup> /orang	20	300
	R. Pengawasan	NAD	4m <sup>2</sup> /orang	4	8
	Pantry	NAD	1m <sup>2</sup> /orang	5	5
Fasilitas penunjang					
<b>Area Makan</b>	Restoran	NAD	1.5m <sup>2</sup> /orang	100	1500
	Dapur	NAD	20% R. makan	1 ruang	9
	Ruang penyimpanan	NAD	10% R.makan	1 ruang	4.5
	R. Tunggu	NAD	2m <sup>2</sup> /orang	10	20
Fasilitas servis					
<b>Toilet laki-laki</b>	Wastafel	NAD	1m <sup>2</sup> /orang	4	4
	Wc		2m <sup>2</sup> /orang	5	10
	Urinoir		1.1m <sup>2</sup> /orang	6	6.6
<b>Toilet Perempuan</b>	Wastafel	NAD	1m <sup>2</sup> /orang	5	5
	Wc		2m <sup>2</sup> /orang	5	10
	R.janitor dan shaft	NAD	2m <sup>2</sup> /orang	1ruang	2
<b>Area Parkir</b>	Mobil	NAD	12.5m <sup>2</sup> /unit	25	312.5
	Sepeda motor		1.7m <sup>2</sup> /unit	15	25.5
	Sepeda		1.3m <sup>2</sup> /unit	15	19.5

tabel I. 2 program dan ukuran ruang

## II.2 DESKRIPSI TAPAK

Pengembangan pariwisata terhadap desa wisata kurang terjamah merupakan isu dan permasalahan yang diangkat pada sebuah lokasi yang akan di tinjau lebih lanjut mengenai destinasi wisata yang akan membantu meningkatkan kualitas masyarakat desa baik dibidang pendapatan dan bidang pariwisata terhadap daerah tersebut. Dalam hal ini, pemilihan lokasi pada sebuah desain dilihat dari sebuah permasalahan pada lokasi itu sendiri. Pemilihan lokasi adalah salah satu faktor yang berpengaruh dalam suatu rancangan karena kondisi eksisting lokasi dapat menjadi potensi atau masalah yang membutuhkan suatu penyelesaian arsitektur.

Dalam menentukan lokasi suatu objek rancang, perlu memperhatikan beberapa hal agar bangunan yang hadir sesuai dengan konteks lingkungan sekitar. Objek rancang penulis merupakan bangunan tipe komersil karena selain menghadirkan fungsi rekreatif dan edukatif, bangunan juga memungkinkan untuk transaksi jual-beli didalamnya. Dengan demikian maka kriteria dalam memilih lokasi perancangan yang baik dan sesuai untuk objek rancangan adalah:

- Lokasi lahan dekat memiliki keindahan panorama alam
- Lokasi lahan sesuai dengan tata guna lahan setempat
- Lokasi lahan dekat dengan destinasi wisata alam lainnya

Berdasarkan kriteria dan pembahasan tentang isu yang membahas mengenai keadaan di desa sangeh maka site yang dipilih harus berada di desa sangeh.

### Teori Kajian Lokasi

Menurut Edward T. White dalam bukunya *Site Analysis* (1985), analisis konteks merupakan suatu kegiatan riset praperancangan yang memusat pada kondisi-kondisi yang ada, dekat dan potensial pada dan di sekitar sebuah tapak proyek. Peran utama dari analisis tersebut adalah memberi informasi mengenai tapak sebelum memulai konsep-konsep perancangan sehingga pemikiran dini kita tentang bangunan dapat menggabungkan tanggapan-tanggapan yang berarti terhadap kondisi-kondisi

- Lokasi lahan strategis

luaran. Poin-poin yang terdapat didalamnya adalah;

1. Lokasi: meliputi peta negara dan peta kota yang memperlihatkan lokasi tapak dalam hubungannya dengan kota sebagai suatu keseluruhan.
2. Tautan lingkungan: menggambarkan lingkungan sekitar tapak yang langsung berbatasan yang mungkin sebanyak tiga atau empat blok di luar perbatasan tapak. Peta dapat memperlihatkan kondisi-kondisi lain yang mungkin menimbulkan suatu dampak pada proyek.
3. Ukuran dan tatawilayah: mencatat semua aspek-aspek dimensional tapak, meliputi batas-batas tapak, lokasi dan dimensi jalur penembusan dan klasifikasi tatawilayah yang ada dengan semua implikasi-implikasi dimensionalnya (garis sempadan, batas ketinggian, tataguna dan sebagainya)
4. Peraturan: memberikan uraian hukum mengenai lahan milik, ikatan perjanjian resmi, batasan-batasan, pemilikan yang sekarang dan tiap

proyeksi masa depan yang dapat mempengaruhi proyek.

5. Keistimewaan fisik alamiah: meliputi kontur, pola-pola drainase, tipe tanah, dan daya dukung pepohonan, batuan, sungai, puncak bukit, dan lain-lain.
6. Keistimewaan-keistimewaan buatan: mencatat kondisi tapak seperti bangunan, jalan, bahu jalan, dinding, tiang listrik dan pola-pola lapisan perkerasan.
7. Sirkulasi: menggambarkan seluruh pola-pola pergerakan kendaraan dan pejalan kaki di atas dan di sekitar tapak.
8. Utilitas: tipe, kapasitas dan lokasi utilitas yang berada pada, berdampingan dengan dan dekat dengan tapak.
9. Pancaindera: mencatat aspek-aspek visual, pendengaran, perabaan dan penciuman pada tapak.
10. Manusia dan budaya: meliputi analisis atas lingkungan sekitar dari segi aspek-aspek kultural, psikologis, perilaku dan sosiologis.
11. Iklim: menyajikan kondisi iklim yang berhubungan.

## Analisa Lokasi

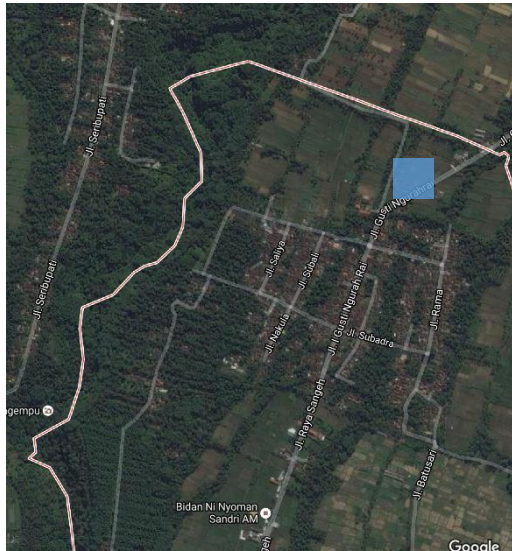
**lokasi**

Nama Jalan : Jl. I Gusti Ngurah Rai

Kecamatan : Abiansemal

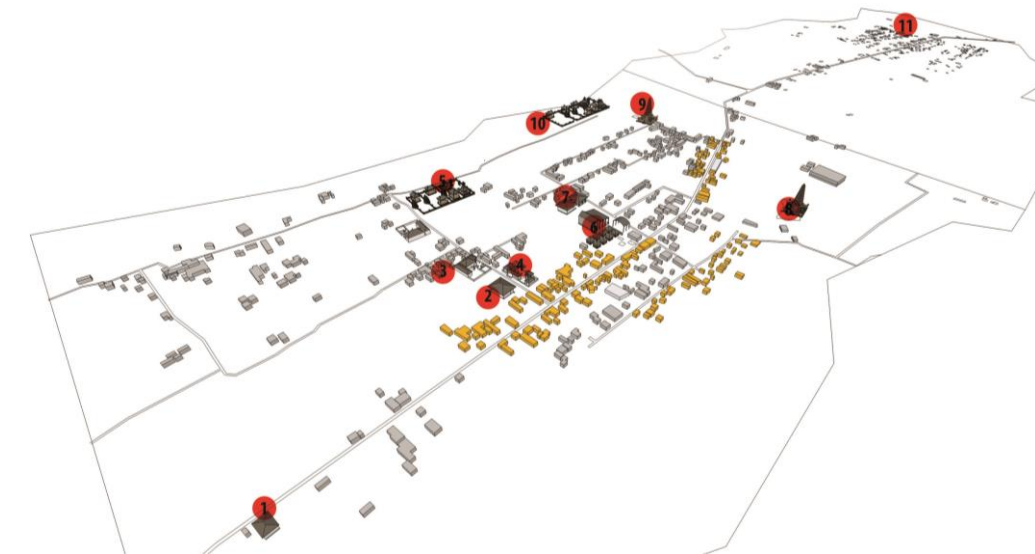
Kabupaten : Badung

Desa : Sangeh



*gambar II. 4 lokasi site terpilih*

## Tautan Lingkungan



*gambar II. 5 tautan lingkungan sekitar site/masterplan desa sangeh*

## Keterangan

1. Pengerajin Penjor
2. Pengerajin Tedung
3. Lawar Nyawan
4. Sanggar Tari
5. Pura Dalem
6. Mang Bo Restaurant
7. Lawar Kuwir Ibu Sono
8. Taman Mumbul
9. Monkey Forest
10. Pura Taman Sari
11. Sangeh Uma Dong Loka Villa

## Ukuran Dan Tata Wilayah



*gambar II. 6 ukuran site terpilih*

Luas area : 12.000 sqm

## Peraturan

Bangunan termasuk kedalam fasilitas perdagangan dan jasa. Pada RDTR kabupaten badung, kecamatan abiansemal, desa sangeh, Lahan sudah sesuai dengan fungsi bangunan



- ruang perdagangan dan jasa
- ruang pertanian tanaman pangan
- ruang kawasan permukiman
- ruang horti dan kebun

*gambar II. 7 wilayah RTRW kabupaten badung desa sangeh*

Menurut RDTRK Desa Sangreh, terdapat beberapa ketentuan terkait jarak bebas bangunan pada bangunan gedung antara lain :

- A. Tinggi bangunan : maksimum 15 meter
- B. Garis sempadan bangunan
- B. selebar minimum sama dengan lebar badan jalan yang diukur dari As jalan ke bangunan induk serta menyediakan telajakan minimal 1 meter yang diukur dari tepi got terluar dengan tembok penyangker
- C. Jarak tembok tiang struktur bangunan dengan :  
Tembok Pekarangan Depan : sesuai dengan garis sempadan bangunan  
Tembok pekarangan samping : 2-4 meter  
Tembok Pekarangan Belakang : 3-4 meter

D. Tinggi tembok pekarangan maksimum 1.5 meter dengan pintu gerbang berarsitektur Bali.

E. bentuk bangunan mengacu kepada arsitektur tradisional Bali

F. Komposisi massa bangunan perumahan dengan massa mengelompok (sistem compound)

G. Bahan Bangunan untuk finishing memakai material lokal dengan tekstur dan arakter alami.

H. Halaman belakang setiap permukiman untuk budidaya tanaman hortikultural/buah-buahan

I. KDB maksimum 50% untuk fasilitas umum dan pariwisata

### Keistimewaan Bangunan

Bangunan di sekitar lahan rata-rata memiliki tinggi bangunan 1 hingga 2 lantai atau sama dengan tinggi maksimal pohon kelapa. Bangunan-bangunan disekitar lahan mayoritas



adalah rumah-rumah penduduk. Rumah-rumah penduduk secara garis besar merupakan rumah dengan gaya bali tradisional dan bali modern. Dengan material-material alami pada bangunan.



*gambar II. 8 rumah sekitar site*

Oleh karena itu objek yang akan diusung tidak akan mengikuti tinggi bangunan yang ada di sekitar site.

### Sirkulasi

lokasi lahan berada di tepat di depan jalan utama (jl. i Gusti Ngurah Rai) jalan ini merupakan akses jalan menuju wilayah Bali utara, meskipun bukan satu-satunya akses menuju Bali bagian utara, jalan I Gusti Ngurah Rai termasuk jalan yang tergolong sepi,

memiliki lebar jalan kurang lebih 8 meter. Area sekitar lahan di kelilingi oleh lahan persawahan. Hal ini akan dimanfaatkan sebagai pemandangan yang akan di masukkan ke dalam program arsitektural pada objek.



*gambar II. 9 tautan lingkungan sekitar*

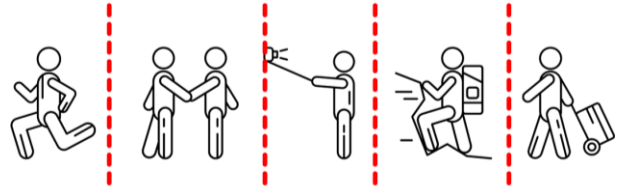


## BAB III

### PENDEKATAN DESAIN DAN METODE DESAIN

#### III.1 PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan desain dilakukan untuk mengetahui batas-batas desain akan sejauh apa bila diterapkan di dalam sebuah rancangan. Pendekatan yang dilakukan disini adalah dengan cara pendekatan perilaku, pendekatan perilaku disini mengarah kepada perilaku wisata terhadap suatu konteks, dimana konteks tersebut adalah perilaku wisatawan terhadap lingkungan sekitar, perilaku wisatawan terhadap orang baru, dan perilaku terhadap alam yang baru ditemuinya. Menurut David Kelly dalam bukunya yang berjudul ‘Stanford’s d.school, *Institute of Design*’ beliau mengatakan dalam mendesain kita perlu memperhatikan beberapa poin seperti carapa perilaku pengguna atau penikmat bangunan yang akan didekati.

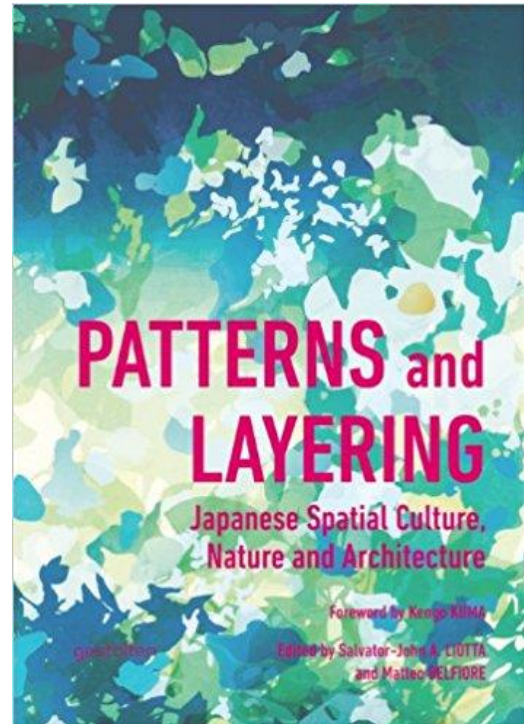


*gambar III. 1 diagram perilaku wisatawan*



### III.2 METODE DESAIN

Metode desain yang dilakukan demi untuk mencari dan menemukan bentuk dan pola pada site digunakan metode layering oleh KENGO KUMA dalam bukunya yang berjudul Japanese Layering Pattern beliau menyebutkan bahwa mendesain dengan menggabungkan beberapa layer baik dalam bentuk fisik maupun non fisik akan memunculkan hubungan timbal balik terhadap bentuk sebuah desain dan memunculkan bentuk-bentuk unik dari geometri-geometri yang sudah ber evolusi dan diperkuat dengan layerlayer yang di tumpuk pada satu bagian. Kengo Kuma juga menyebutkan bahwa mendesain dengan menggunakan penumpukan pada layer-layer tertentu akan menjawab konteks yang ada pada site dan yang masih berhubungan dengan kaitan-kaitan yang ada pada konteks tersebut.



*gambar III. 2 buku oleh kengo kuma*

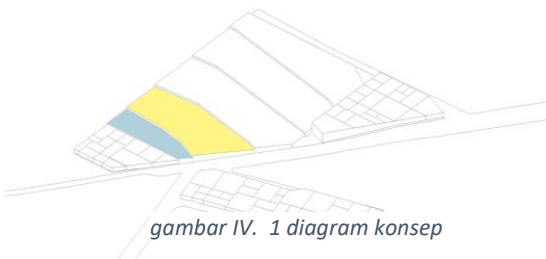
## BAB IV KONSEP DESAIN

### IV.1 EKSPLORASI FORMAL

Eksplorasi formal di bagi menjadi 7 tahapan diantaranya :

- Layer 1

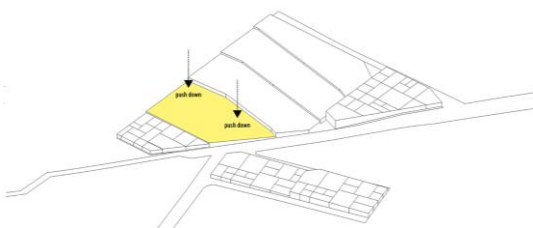
Melihat kondisi sekitar site dengan pertimbangan 2 view (hutan, sawah) pada view atas dan samping kiri



*gambar IV. 1 diagram konsep*

- Layer 2

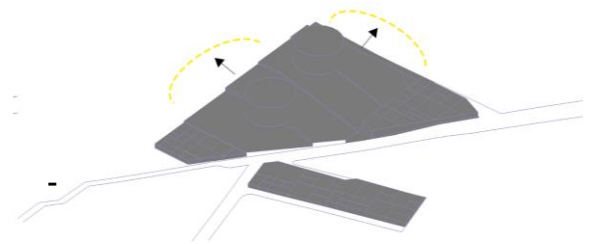
Menyamakan level 2 pada kontur ke tahapan level 1 guna mendapatkan posisi yang sejajar dengan jalan raya



*gambar IV. 2 diagram konsep*

- Layer 3

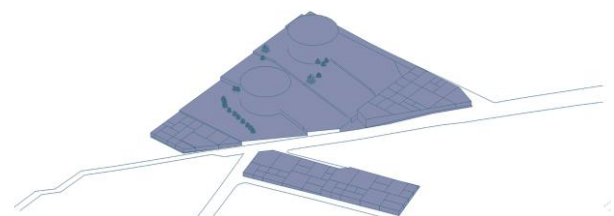
Menyusun massa utama diantaranya menyusun 2 massa utama yang merepresentasikan 2 landmark desa sangeh ke dalam site



*gambar IV. 3 diagram konsep*

- Layer 4

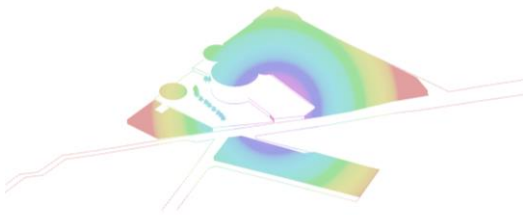
Penentuan alur dari kondisi lahan dan kondisi pohon existing yang tetap berada dalam site.



*gambar IV. 4 diagram konsep*

#### - Layer 5

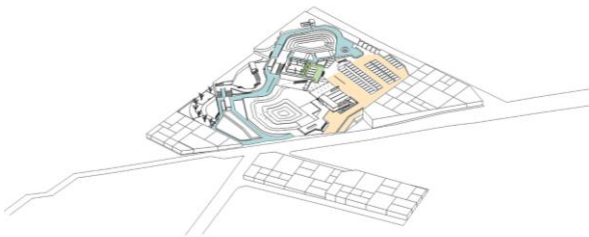
Mengukur volume massa dengan diameter diameter warna pada program-program yang sudah ditentukan.



*gambar IV. 5 diagram konsep*

#### - Layer 6

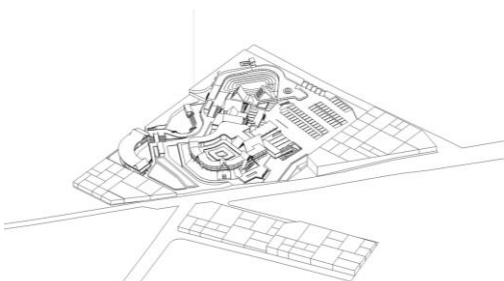
Penentuan jalur service, public, dan kendaraan dari jalur yang sudah ditentukan pada penetapan ayer sebelumnya.



*gambar IV. 6 diagram konsep*

#### - Layer 7

Penetapan bentuk massa dan façade dari filosofi gunung.



*gambar IV. 7 diagram konsep*

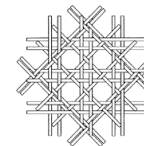
## Pattern

Di dalam desain ini ada 3 pattern yang digunakan antara lain:

1. Pattern laut : pattern laut merupakan bentuk yang memiliki unsur alami dan memiliki unsur bebas dan melengkung, pattern ini digunakan untuk menentukan komposisi massa



2. Pattern grid : pettern grid disisi digunakan antara lain untuk menentukan jarak dan besar titik kolom yang dalam massa bangunan



3. Pattern gunung/segitiga :  
pattern ini digunakan dan diimplementasikan berdasarkan mitologi dan masyarakat bali yang percaya bahwa gunung yang di ibaratkan dengan atap sama artinya dengan tempat tertinggi untuk pemujaan.



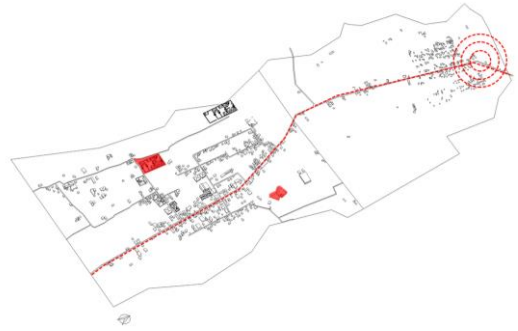
#### ATAP DAN FILOSOFIS GUNUNG

Bentuk gunung diambil untuk menerapkan bentuk pattern segitiga pada bangunan untuk memunculkan kesan plural dan lokalitas pada desain dan tidak mengesampingkan konteks yang sesuai pada bangunan disekitar site atau dengan cangkupan yang lebih jauh.



*gambar IV. 9  
diagram konsep*

#### PENEMPATAN KEMBALI LANDMARK SANGEH



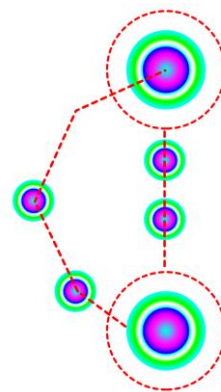
2 landmark dari desa sangeh di implementasikan ke dalam sebuah desain untuk memunculkan identitas desa sangeh di dalam sebuah desain. Tujuan dari implementasi 2 buah landmark desa sangeh untuk memberikan kesan keaslian desa sangeh dalam sebuah desain

#### KONSEP SIRKULASI

*gambar IV. 8 diagram konsep penempatan 2 landmark*

#### Fase 1

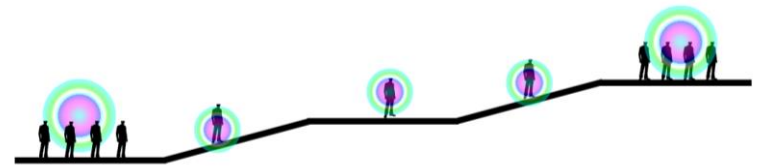
Konsep sirkulasi di desain terpusat kepada program represntatif dari landmark monkey forest sebagai langkah awal dari perjalanan.



*gambar IV. 10 diagram sirkulasi fase 1*

## Fase 2

Sirkulasi radial di sambungkan dengan sirkulasi linear untuk sampai ke tahap representatif landmark taman mumbul

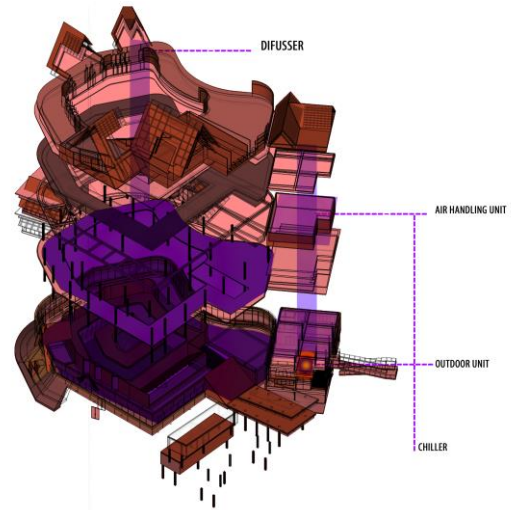


gambar IV. 11 diagram sirkulasi fase 2

## IV.2 EXPLORASI TEKNIK

### PENGHAWAAN

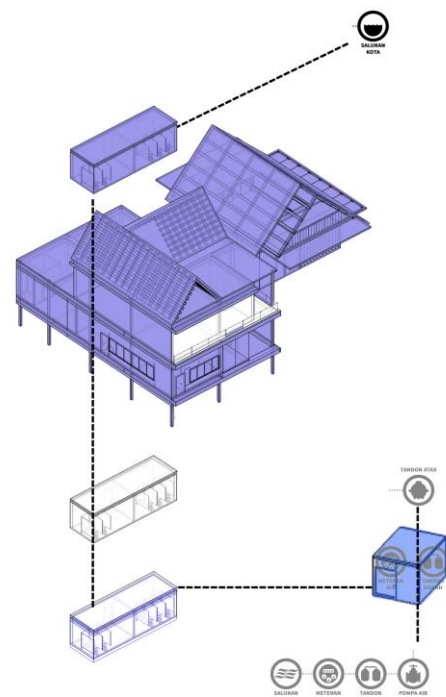
Pada program galeri dan kantor system penghawaan dhubungkan dengan system penghawaan hv/ac (multisplit) hal ini untuk mendukung kinerja pada ruangan yang ada pada galeri untuk menjaga suhu ruangan tetap stabil, keuntungan dari memakai system ini adalah system ini dapat mengatur suhu ruangan melalui media control yang telah disediakan.



gambar IV. 12 gambar ilustrasi sistem penghawaan

### SKEMA AIR BERSIH DAN AIR KOTOR

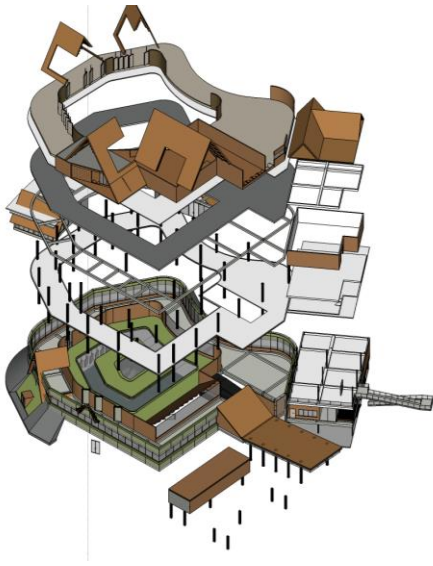
skema air bersih disalurkan melalui tendon atas ke seluruh ruang yang memerlukan air bersih seperti toilet, kantor, dan restaurant. Air bersih yang telah ditampung di tandos atas di alurkan dan di distribusikan melalui tandon bawah yang ada di ruang pompa.



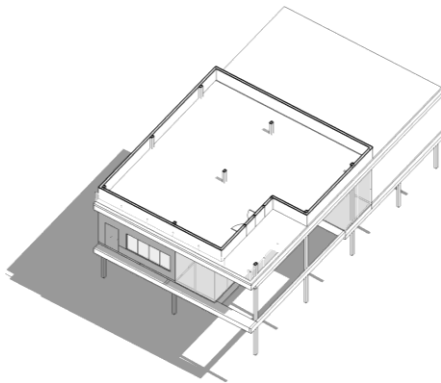
gambar IV. 13 gambar ilustrasi sistem skema air bersih dan air kotor

## STRUKTUR

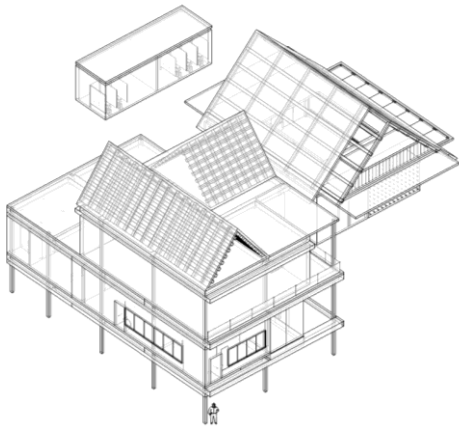
Sistem struktur pada masa menggunakan kolom profil 'O' dengan gabungan profil persegi pada masa yang berbentuk persegi, pada struktur atap menggunakan system struktur atap pelana dengan struktur reng dan sambungan kayu. Struktur tersebut di pilih untuk menyamakan dengan konteks yang ada di desa sangeh.



*gambar IV. 14 gambar diagram sistem struktur*



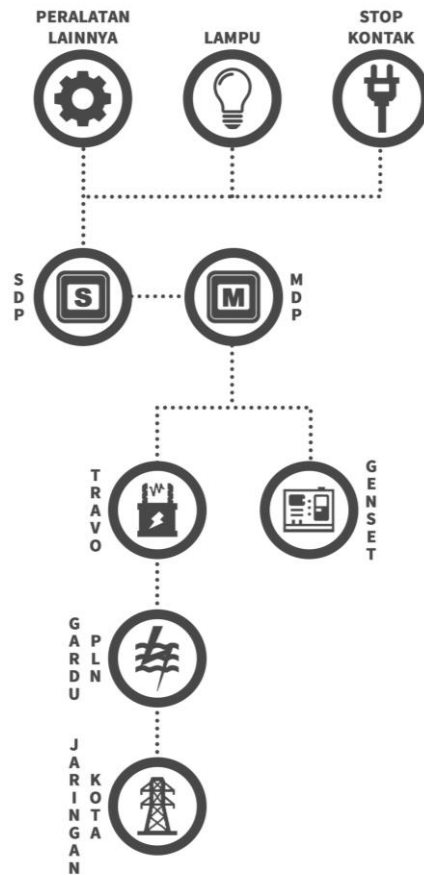
*gambar IV. 15 gambar diagram sistem struktur*



*gambar IV. 16 gambar diagram sistem struktur*

## SISTEM ELEKTRIKAL

System elektrik di buat terpusat di tiap area dan tiap lantai. Sehingga di tiap lantai dengan area jangkauan yang telah di tetapkan terdapat satu buah panel yang akan mendistribusikan listrik ke seluruh peralatan. Setiap panel tersebut terpusat untuk semua system pendistribusian listrik. System kelistrikan digabungkan dengan generator set yang terdapat di ruang panel yang bertugas untuk mendistribusikan listrik dan mencegah listrik mati secara keseluruhan untuk mendukung segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek kelistrikan.

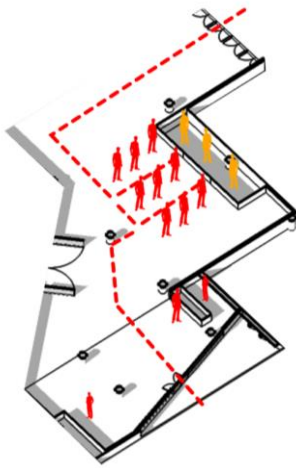


*gambar IV. 17 gambar diagram sistem elektrik*

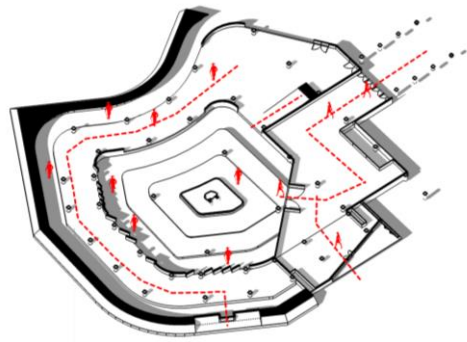


## BAB V EKSPLORASI DESAIN

### V.1 ASPEK FORMAL



*gambar V. 2 sirkulasi pengunjung*



*gambar V. 1 sirkulasi  
pengunjung*

- Area sirkulasi pengunjung di pertemuan dengan 2 sisi entrance (sisi drop off dan second entrance) hal ini untuk mencegah penumpukan yang terjadi saat terjadinya proses pembelian tiket
- Area sirkulasi galeri di desain secara radial dengan maksud mempertemukan pengunjung di suatu titik sebagai penanda masa utama.





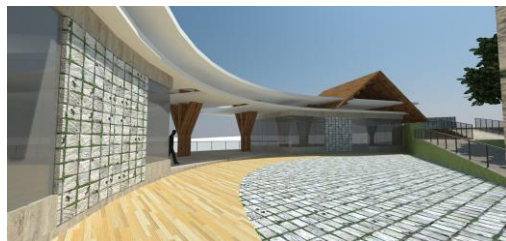
*gambar V. 3 interior emphasis monkey forest*



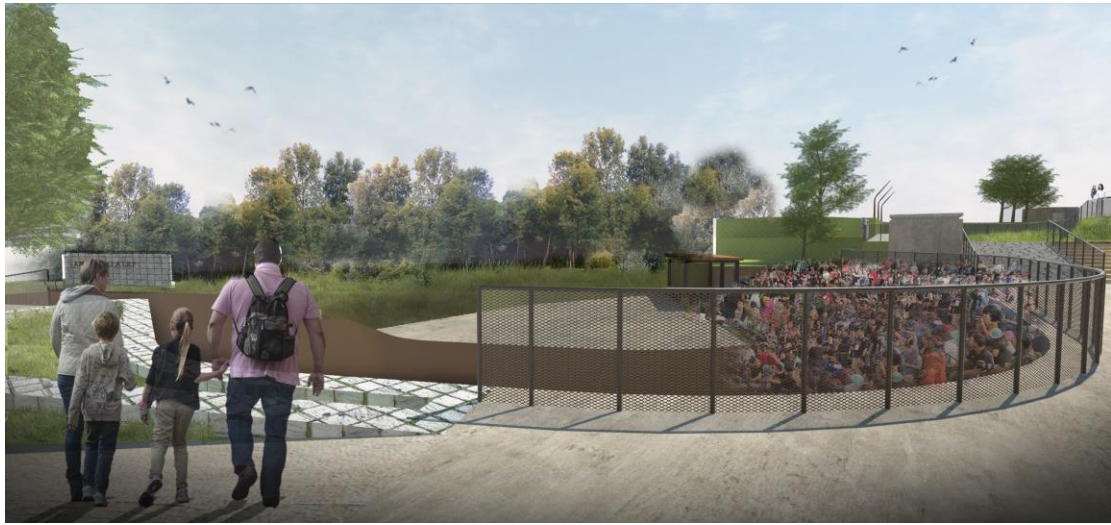
interior dalam galeri di desain dengan dasaran bentuk dan pattern yang telah digunakan dan dengan mengemphas daerah kawasan monkey forest sangeh dengan tujuan untuk menstimulus rasa dan membangkitan serta mengembangkan pengalaman pada ruang seperti pada monkey forest pada aslinya.



*gambar V. 4 interior emphasis monkey forest*



Interior pada level 2 di desain secara open/terbuka dengantujuan agar pengunjung dapat menikmati kondisi seperti di dalam hutan dengan cara melihat dan berjalan dalam koridor seperti melewati lorong dalam hutan monkey forest



*gambar V. 5 bagian amphitheatre*

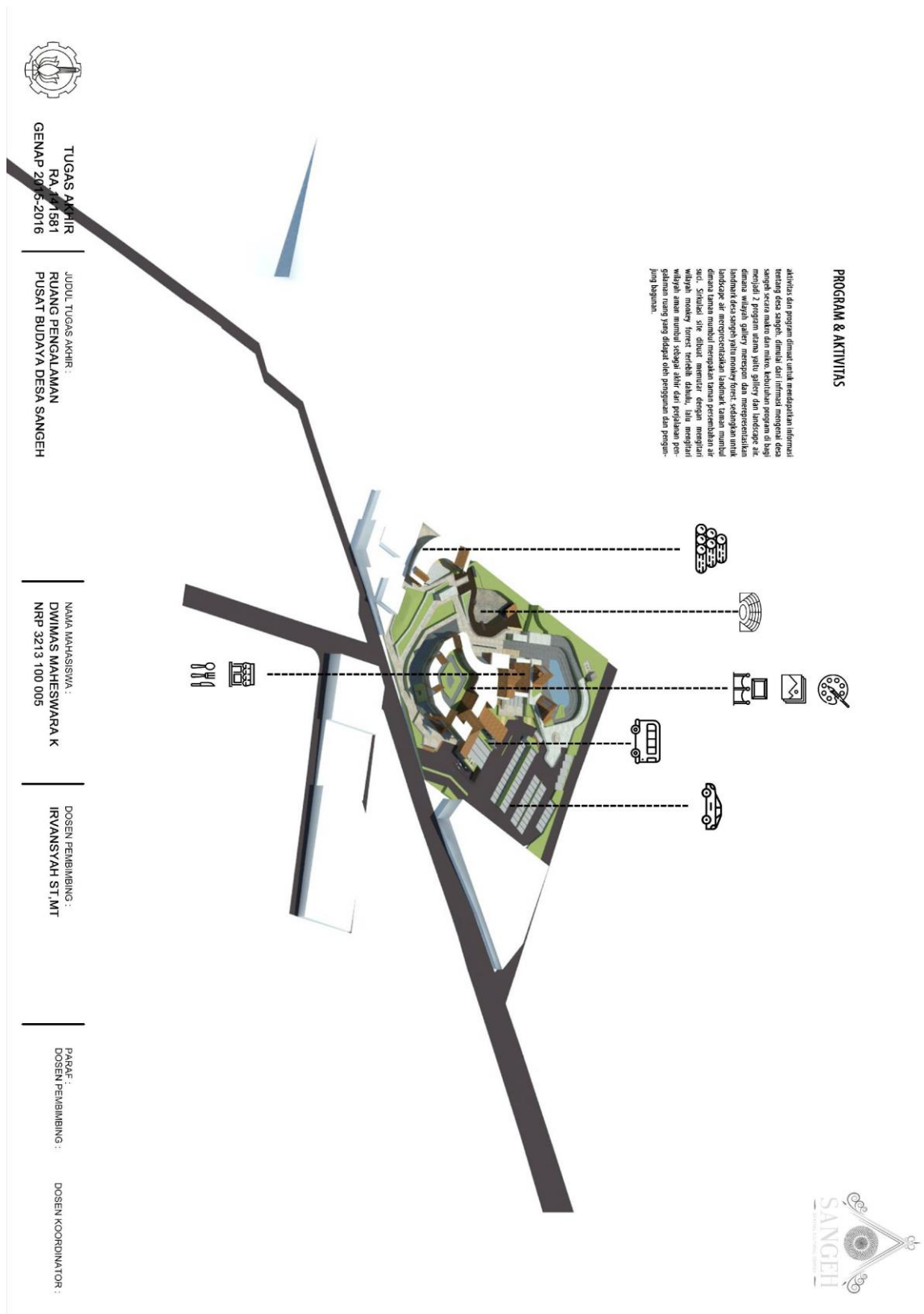


*gambar V. 6 bagian retail*

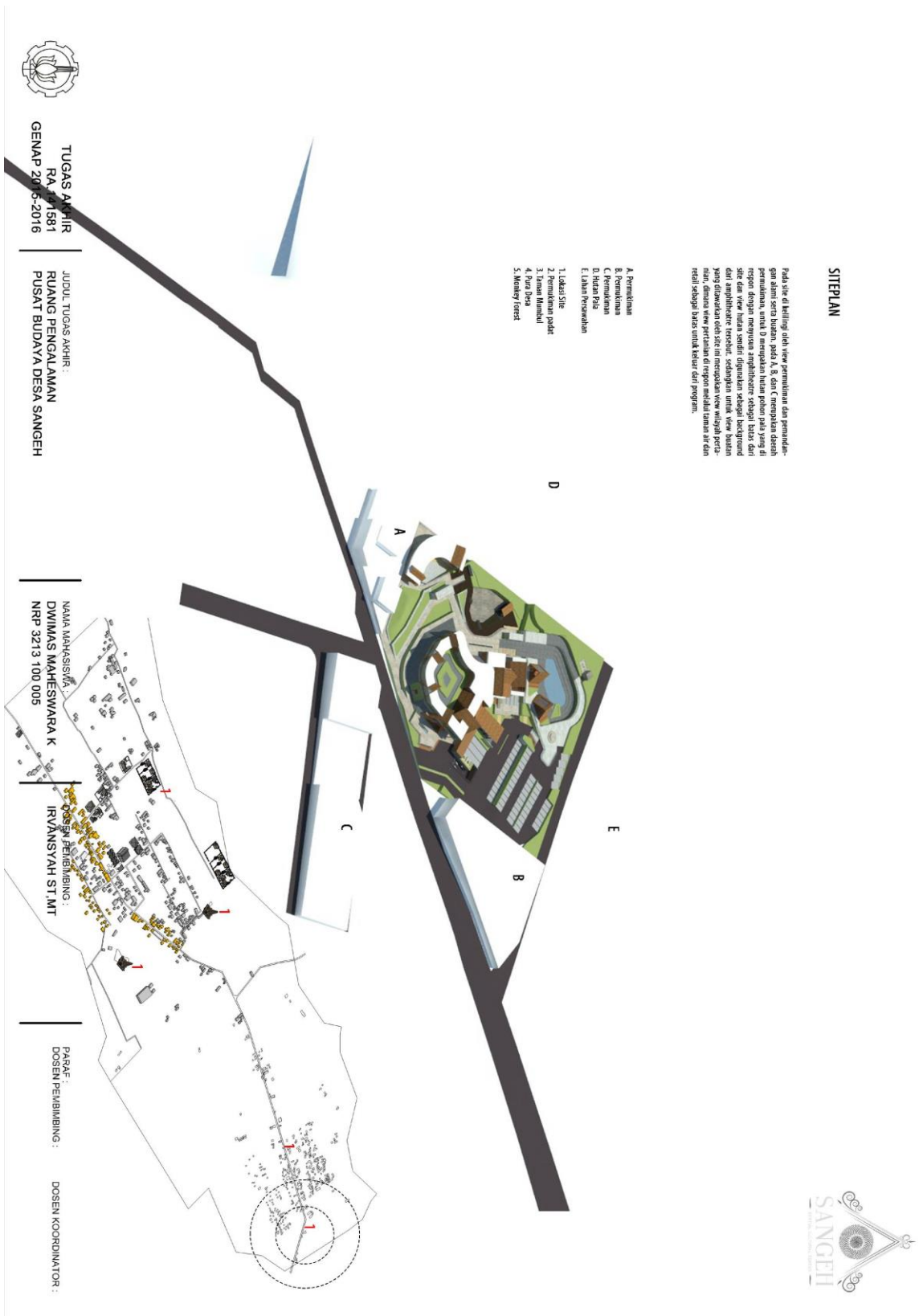
Bagian luar desain pusat budaya lebih mengarah kepada desain landscape, desain landscape ini merupakan emphasis dari landmark taman mumbul yang merupakan salah satu landmark dari desa sangeh. Tujuan dibuatnya kolam besar pada daerah retail adalah untuk merepresentasikan

keadaan dari taman mumbul dimana di taman itu merupakan taman air suci untuk mengambil air yang biasa digunakan untuk preses upacara adat. Maka kolam disini di tambah sebagai unsur yag akan menstimulus indra pendengaran dan peraba, oleh karena suara yang ditimbulkan dari air kolam



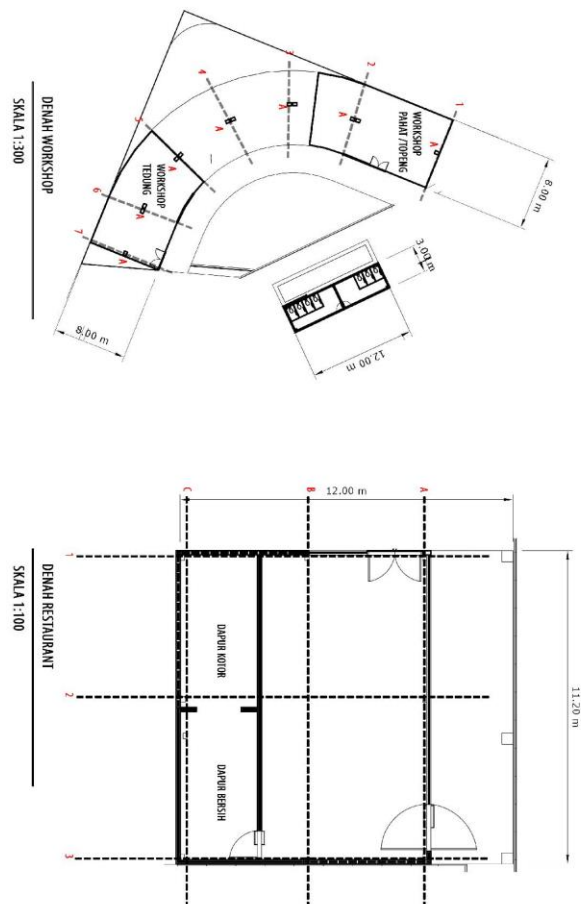


gambar V. 7 bagian ppenempatan program desain



gambar V. 8 siteplan





TUGAS AKHIR  
RA. 141581  
GENAP 2015-2016

JUDUL TUGAS AKHIR:  
RUANG PENGALAMAN  
PUSAT BUDAYA DESA SANGEH

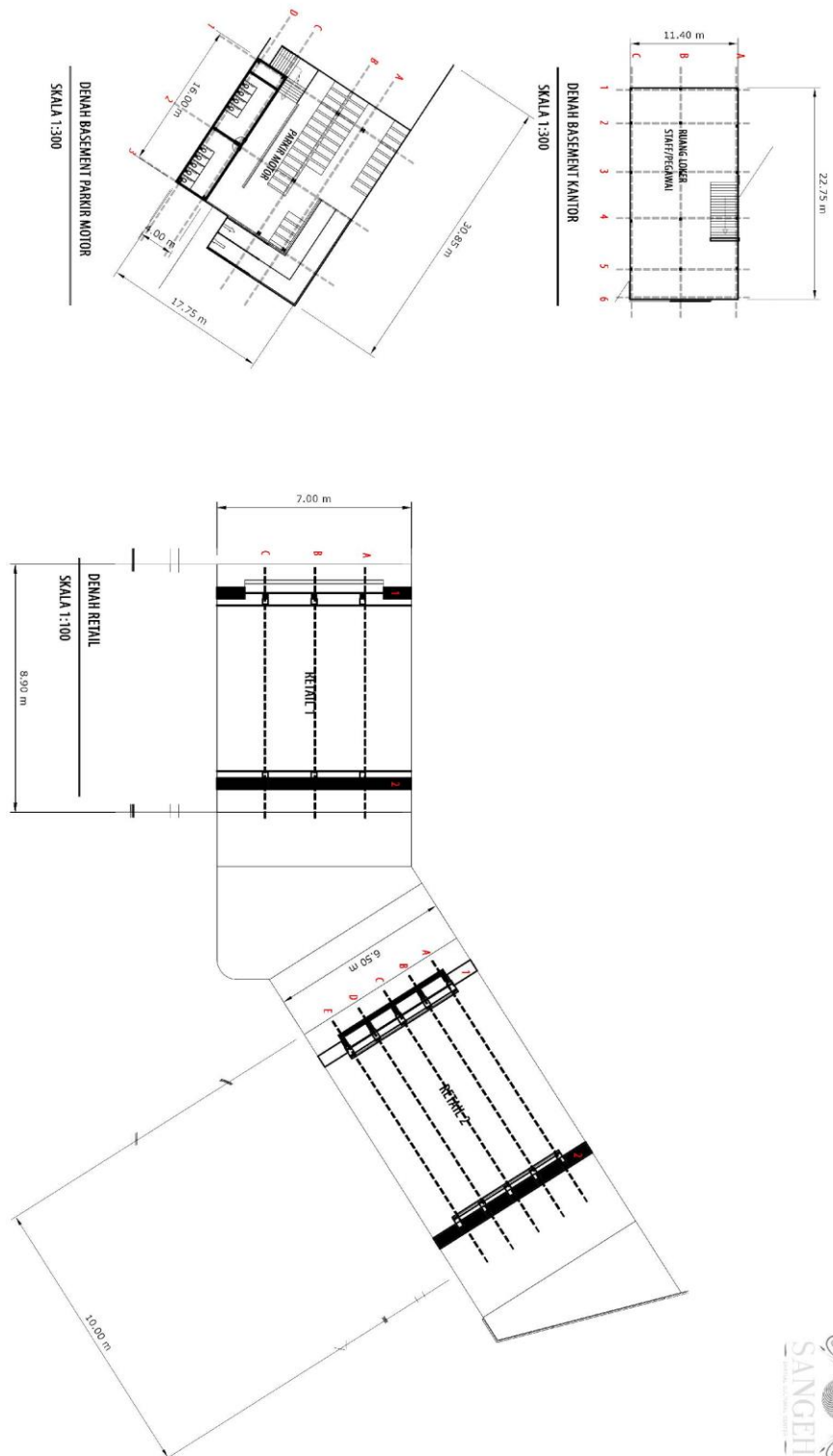
NAMA MAHASISWA:  
DWINAS MAHESWARA K  
NRP 3213 100 005

DOSEN PEMBIMBING:  
IRVANSYAH ST.MT

PARAF:  
DOSEN PEMBIMBING:

DOSEN KOORDINATOR:

gambar V. 10 denah workshop dan restaurant



**TUGAS AKHIR**  
RA.141581  
GENAP 2015-2016

**JUDUL: TUGAS AKHIR:**  
**RUANG PENGALAMAN**  
**PUSAT BUDAYA DESA SANGEH**

**NAMA MAHASISWA:**  
**DWIMAS MAHESWARA K**  
NRP 3213 100 005

**DOSEN PEMBIMBING:**  
**IRVANSYAH ST.MT**

**PARAF:**  
**DOSEN PEMBIMBING:**

**DOSEN KOORDINATOR:**

gambar V. 11 denah basement dan retail





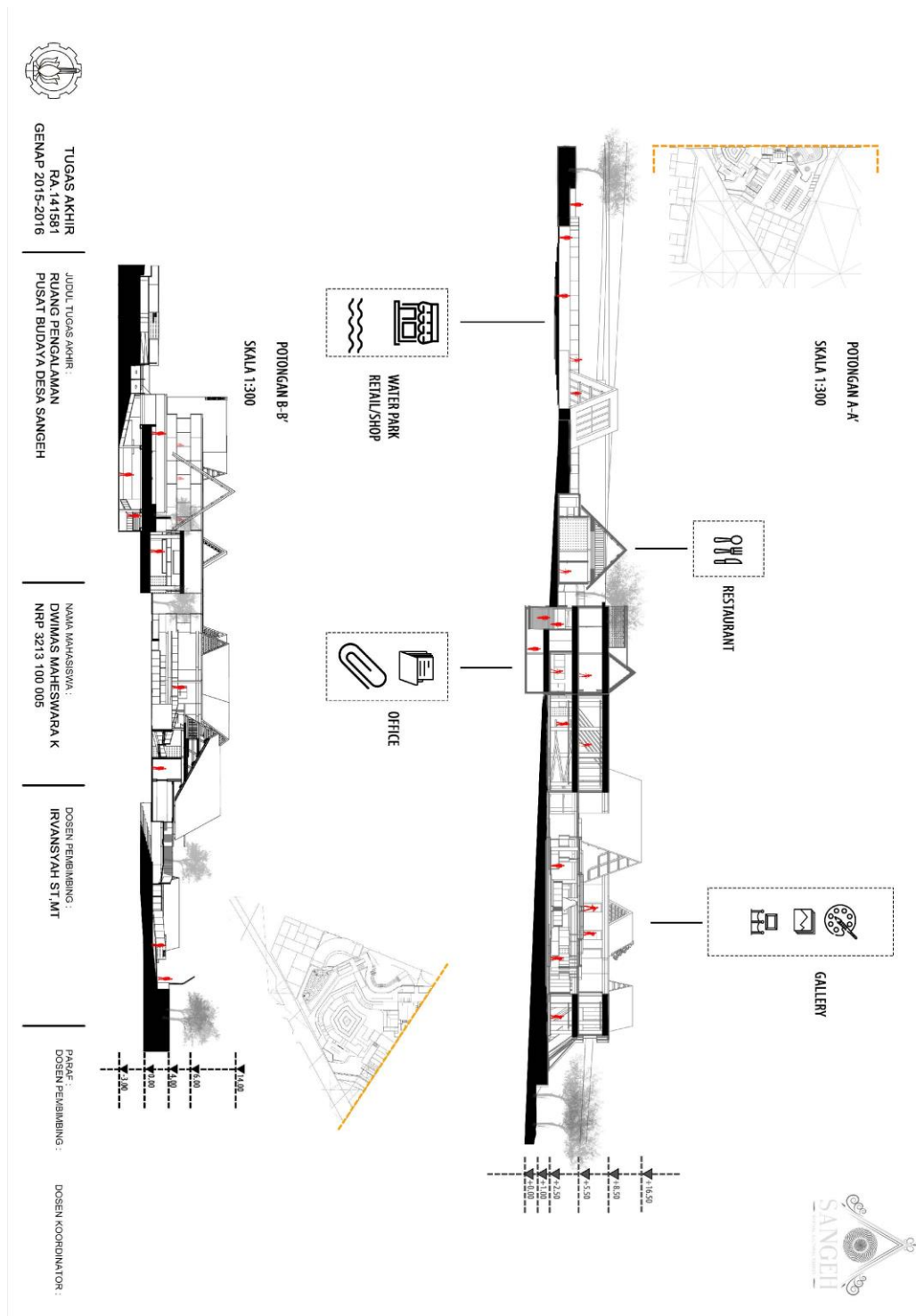
gambar V. 12 tampak utara dan selatan



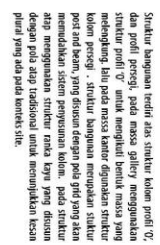
gambar V. 13 tampak barat dan timur

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## V.2 ASPEK TEKNIK

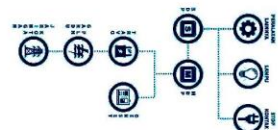


gambar V. 14 potongan a dan potongan b



# SISTEM PELISTRIKAN

Sistem keistifan dibuat terpusat di tiap area dan tiap lantai, sehingga di setiap lantai dibuat area bangunan yang telah ditetapkan terdapat satu buah panel yang akan mendistribusikan listrik ke seluruh ruangan, setiap panel tersebut dari pusat untuk sistem pendistribusian listrik. Sistem keistifan dihubungkan dengan generator yang ada di ruang panel yang berada di setiap bangunan untuk menggerakkan masing-masing peralatan yang digunakan untuk mendukung segala peralatan yang mendukung sistem bangunan.



42





TUGAS AKHIR  
RA. 141581  
GENAP 2015-2016

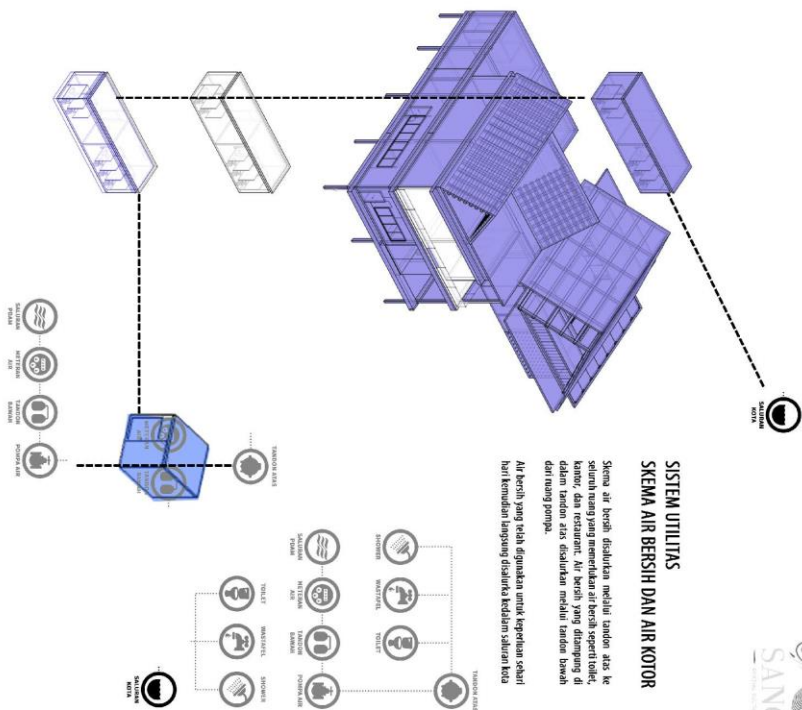
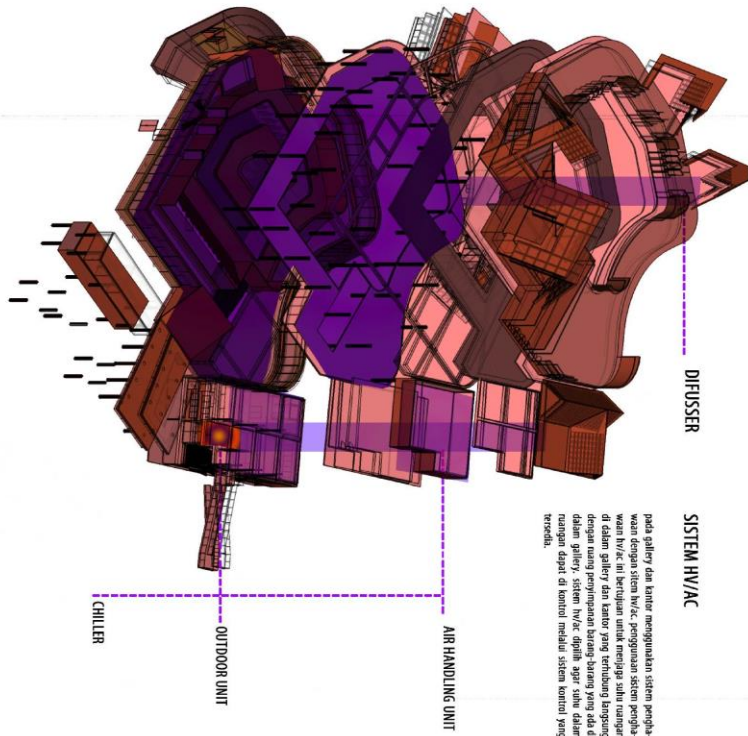
JUDUL TUGAS AKHIR :  
RUANG PENGALAMAN  
PUSAT BUDAYA DESA SANGEH

NAMA MAHASISWA :  
DIVIMAS MAHESWARA K  
NRP 3213 100 005

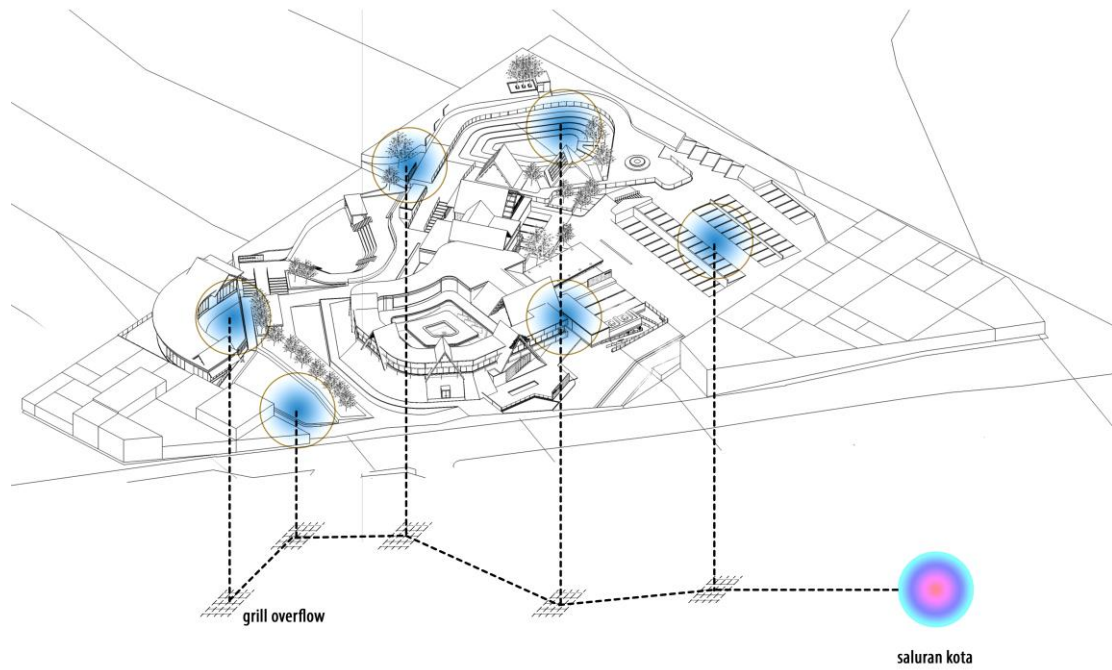
DOSEN PEMBIMBING :  
IRVANSYAH ST.MT

PARAF :  
DOSEN PEMBIMBING :

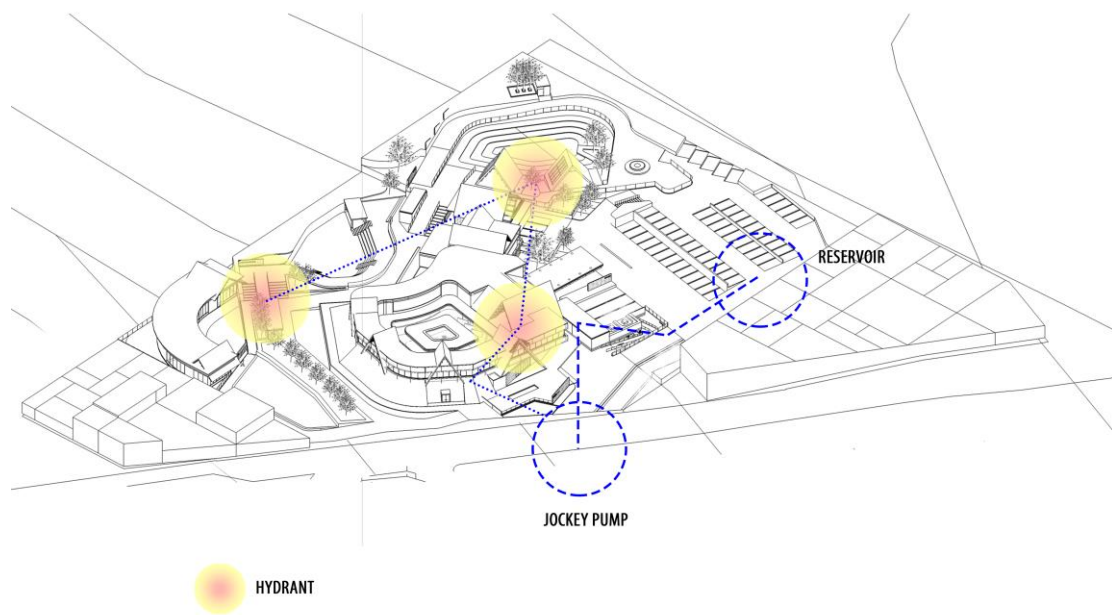
DOSEN KOORDINATOR :



gambar V. 16 sistem penghawaan dan sistem utilitas

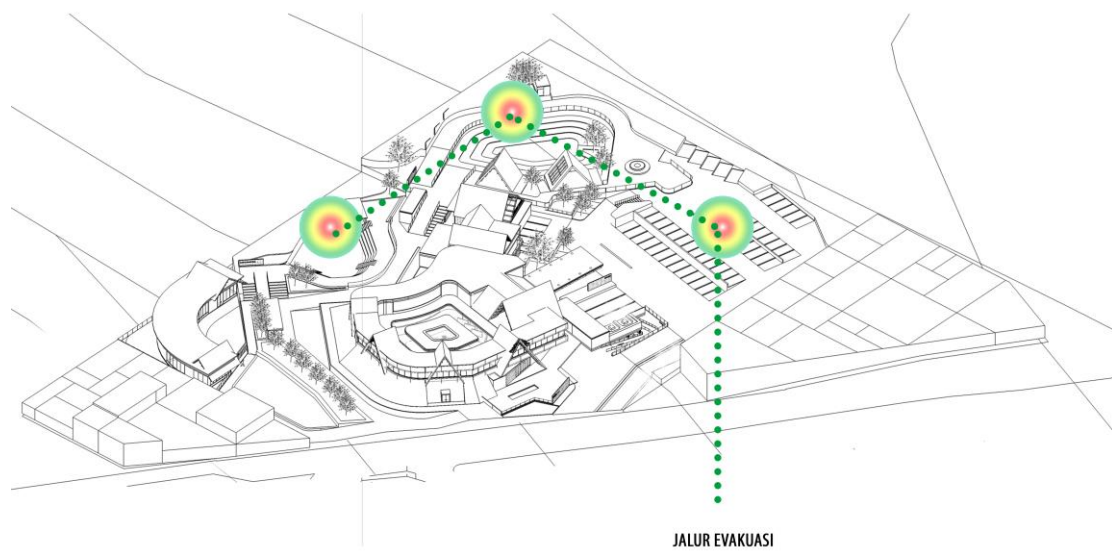


*gambar V. 17 diagram sistem utilitas*



*gambar V. 18 diagram sistem fire protection*





*gambar V. 19 diagram emergency exit*

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN**

Melalui pendekatan behavior/perilaku yang digunakan untuk mengetahui program yang baik untuk perilaku wisatawan, desain pusat budaya dengan pengalaman ruang di harapkan dapat membantu desa sangeh meningkatkan rata-rata pengunjung pertahun dengan menghadirkan sesuatu yang dapat membangkitkan rasa serta pengalaman ruang dalam sebuah desain. Serta metode layering oleh kengo kuma yang di gunakan untuk membahas serta menyelesaikan isu, batasan desain tentang daerah wisata kurang terjamah pada desa sangeh, dapat menjadikan objek wisata desa sangeh menjadi sebuah desain yang memiliki ciri khas yang tetap berkaitan dengan batasan arsitektur bali. Dengan di hadirkannya sebuah objek wisata berupa pusat budaya desa sangeh, segala warisan kesenian dan karya dari warga sekitar dapat tersalurkan dan terinformasikan secara lebih detail dalam sebuah pusat budaya. Desain pusat budaya dengan pengalaman ruang diharapkan dapat menjawab hal-hal yang menyebabkan desa sangeh menjadi kurang terjamah.

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

*(halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR PUSTAKA

- Cultural Center precedent. <http://www.archdaily.com/783106/cultural-center-stjordal-reiulf-ramstad-arkitekter>
- De Chiara, Joseph. (2001). *Time-Saver Standard for Building Types 4<sup>th</sup> Edition*. McGraw-Hill Professional Publishing.
- Duerk, Donna P., (1993). *Architectural Programming: Information Management for Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Konsep Arsitektur Bali. <http://www.theluxurysignature.com/2015/02/06/balinese-architecture-overview-and-design-philosophy/>
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek*. Jakarta: Airlangga
- Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 26 Tahun 2013. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Badung Tahun 2013-2033*
- Peraturan Daerah Kabupaten Badung. *Jumlah Kunjungan Wisatawan pada daya tarik objek wisata tahun 2015 sumber :*  
<http://www.disparda.baliprov.go.id/id/statistik3>
- Greg Richards, and Julie Wilson ., (2003) . *Tourism, Creativity, and Development*.
- Master thesis by Calina Mansor [http://issuu-download.tiny-tools.com/print.php?doc\\_id=160605165112-1234523a7db8c5c3eb96c5c7ccc807a6](http://issuu-download.tiny-tools.com/print.php?doc_id=160605165112-1234523a7db8c5c3eb96c5c7ccc807a6)
- Spatial experience by Clarke  
[https://www.architects.nsw.gov.au/download/BHTS/Clarke\\_A\\_Spatial\\_Experience\\_Narrative\\_\\_BHTS2012.pdf](https://www.architects.nsw.gov.au/download/BHTS/Clarke_A_Spatial_Experience_Narrative__BHTS2012.pdf)

